

Примерно двадцать лет назад произошла революция в информатике, и технологии обработки информации достигли значительных успехов.

А десять лет назад развивалась биологическая наука и получила практическое применение виртуальная реальность, или VR-технология.

Сегодня мир наводнен разнообразным контентом, использующим VR-технологии.

Одним из таких контентов является VRMMORPG [ДЕМОНДЭЛ], созданная скандинавским разработчиком.

"Средневековая реалистичная MMORPG в стиле фэнтези" - так описывается эта игра.

В игре реализован самый передовой в мире физический движок, есть неограниченное FreePvP во всех областях против других игроков, все имущество (включая тела) падает на месте при смерти игрока, нет способностей, автоматизирующих поведение игрока, почти все игровые элементы, такие как имена игроков и полосы HP, невидимы, и т.д. Игра известна своими довольно специфическими особенностями, такими как невидимость имени игрока, полосы HP и т.д.

Разработчики говорят:

— Мы довели фантастическую реальность до крайности.

[ДЕМОНДЭЛ] настолько реалистична, что ее можно назвать VR-симулятором образа жизни.

О реалистичности игры можно судить по тому, что при открытии экрана меню в игре отображаются только три пункта: [Выход из игры], [Вызов ГМ] и [Время в реальном мире].

Однако, несмотря на то что [ДЕМОНДЭЛ] является авангардом подобных реалистичных VR-игр, к сожалению, она также является типичным примером того, что "реальность, доведенная до крайности, не для всех".

В отличие от других игр, суровость системы - в частности, отсутствие каких-либо автоматизированных способностей, будь то в бою или на производстве, - стала серьезным препятствием для обычного человека.

Все действия в игре так же просты и так же сложны, как и в реальной жизни, а препятствия по сравнению с другими играми необычайно высоки.

Активная популяция игроков [ДЕМОНДЭЛ] оценивается максимум в 20 000 человек.

Если учесть, что в других онлайн-VR-играх активное население составляет не менее 50 000 человек, то становится понятно, насколько это мало.

Однако именно поэтому самые интенсивные, чудаки и калеки, ищущие суровый и реалистичный "мир", собираются со всего мира, не обращая внимания на высокий порог.

Самая мрачная в мире VRММО.

Это и есть [ДЕМОНДЭЛ].

Ногава Кейити, в мире [DEMONDAL] известен в основном под именем [Кей], и он один из калек-геймеров, которым нравится такой дерьмовый мир.

— А те парни, что были раньше. Это была довольно энергичная погоня...

Кей, управляя лошадью с луком в одной руке, окликает Андрея, идущего за ним.

Прошло уже десять минут, как преследователи были отбиты. Окружающий ландшафт сменился с холмистой местности с короткой травой на редколесье с разбросанными деревьями.

Это свидетельство того, что они приближаются к деревне Ульван - опорному пункту Кей и ее команды.

Они будут там еще через 20 минут езды.

— Да... Скорее всего, это очередной персонаж для ролевой игры "Изгнание".

Андрей соглашается немного мрачным тоном, возможно, все еще не в силах справиться с шоком от потери большого количества зелий.

В отличие от него, его скакун, чья рана от стрелы была полностью исцелена зельями, легко держится на ногах после освобождения от большого количества багажа.

Вздохнув, Андрей встряхивает головой, чтобы избавиться от уныния, и продолжает.

— По крайней мере, такая координация - это не новички. Для этого надо много тренироваться.

— Да, это была неплохая командная работа. Если бы у командира это получалось лучше, то это было бы несомненно опасно.

— Ну, после смерти лидера это была просто кучка ворон.

Сказав это, Андрей вдруг с подозрительным выражением лица склонил голову.

— Но... он знал обо мне, а о тебе нет? Ты что, из другой игры?

Андрей - ведущий специалист по стилю "НИНДЗЯ" и один из самых известных пользователей сабель в [ДЕМОНДЭЛ].

Кей - тоже известный игрок в игре, хотя и не такой известный, как он.

Он мастер стрелкового искусства и один из немногих японских игроков в [ДЕМОНДЭЛ].

Он не только преступник, который так часто заходит в систему, что можно подумать, что он живет внутри игры, но он также опытный фанатик боевых действий и мастер кавалерии, привлекающий внимание, а еще он известен как один из немногих японских игроков.

— Нет, скорее всего, это из-за этого парня.

Взмахнув рукой, Кей поднял лук в левой руке - великолепный составной лук красного цвета.

В мире [ДЕМОНДЭЛ], где все имущество после смерти выкидывается на месте, потеря снаряжения из-за смерти и появление грабителей или изгнанных игроков, нацелившихся на него - обычное явление.

По этой причине большинство игроков пользуется массовым снаряжением, которое можно недорого заменить, и лишь немногие регулярно используют элитное или единственное в своем роде снаряжение.

Кей не является исключением из этого правила, и его броня и защитное снаряжение, как правило, представляют собой изделия массового производства, незначительно уступающие по своим характеристикам самым высоким.

В частности, он использует большой составной лук, с которым трудно управляться верхом, но который обладает высокой мощностью и большой дальностью стрельбы. Большой лук, необычный для кавалерийского лучника, был известен как его фирменный знак.

Однако. Однако сегодня игра идет по-другому.

Составной красный лук.

Сухожилия крыльев "летающего дракона-виверна" и мускулы "древнего древесного гиганта Старейшины Трента".

Это самый мощный лук, когда-либо созданный из двух чрезвычайно ценных материалов, и, возможно, единственный в своем роде в мире [ДЕМОНДЭЛ].

Лук был заказан опытному мастеру по изготовлению луков и сегодня, наконец, был завершен - драгоценный камень был получен в приморском городе Китене.

Он называется "Жало дракона".

Его размер немного великоват для верховой езды, но он более компактен, чем большие луки, с которыми обычно работает Кей, что делает его гораздо более удобным для маневрирования.

Однако его натяжение несравненно сильнее, чем у обычного лука.

Разумеется, мощность и дальность полета также отличаются.

Испытательные стрельбы на полигоне показали, что стрела, выпущенная из "Жала дракона", полностью пробивает листовую броню на расстоянии 200 метров и проходит насквозь с другой стороны.

Теоретически, на дистанции 200 метров такой мощности достаточно, чтобы пробить "чешую дракона", обладающую самой высокой прочностью в игре.

Отсюда и название "Жало дракона".

Этот прекрасный лакированный лук, не имеющий аналогов в игре и обладающий несравненной силой, несомненно, заменит большой лук в качестве нового фирменного знака Кея.

Кстати, в игре еще остались лишние материалы, так что при желании Кей может создать еще два таких лука.

Даже если учесть возможность того, что другие игроки могут его отнять, он сможет довольно легко его вернуть. В этом отношении "Жало дракона" тоже было на высоте.

— Это был ветхий деревянный щит, но я смеялся, когда разбил его, и он прошел сквозь мои доспехи. Это отличный лук.

— Согласен с этим.

Кею приятно получить безоговорочную похвалу Андрея, хотя он и не сам ее сказал.

— Это оружие, достойное японского жнеца шинигами... не так ли?

— ...

Но поддразнивание Андрея заставляет его нахмуриться.

— Японский потрошитель.

Из нескольких прозвищ Кея это, пожалуй, самое распространенное.

Это прозвище, являющееся отсылкой к знаменитому убийце "Джеку Потрошителю", было дано Кею из-за высокой смертности тех, кто вступал с ним в бой.

Изначально Кей мог без труда использовать свой мощный лук верхом на лошади, а как лучник он на голову и плечи выше остальных игроков.

Его прицел не имеет себе равных по точности, чувство ветра у него врожденное, а от стрел, выпущенных из его огромного лука, невозможно защититься полуистлевшей броней, и они непременно убьют добычу.

Поэтому он - бог смерти.

А поскольку он японец, то его еще называют "Японец-шинигами".

Неизвестно, кто начал называть его так, но это название быстро распространилось, потому что его было легко понять, и оно вытеснило длинные названия, которые ему давали вначале, такие как "Жалящий в доспехах" и "Лучник с большим луком".

Сегодня оно еще больше сократилось, и его даже называют "Япошка".

Люди, которые его так называют, может быть, и не имеют в виду ничего плохого, но, как японцу, ему не очень приятно, когда его называют "япошка".

— Жду не дождусь, когда у меня появится еще одно прозвище.

Кей пробормотал простое пожелание с отстраненным взглядом.

— Ага. Надеюсь, у тебя будет новое прозвище...

Позади него Андрей, скрестив руки за головой, соглашается несколько отстраненным тоном.

С тех пор как Кей обзавелся "Жалом дракона", смертность среди тех, кто вступает с ним в бой, возросла еще больше.

Более того, если он будет постоянно носить с собой этот лук, то грабителей, которые нацелятся на него, станет еще больше. Иными словами, число жертв только возрастет.

Не будет ли это еще большим распространением имени "Мрачный жнец"?

Андрей не сказал этого вслух, но втайне он так думал.

Им скакать еще десять минут.

Проехав через редколесье, Кей и его спутник пошли вдоль небольшой реки вверх по течению.

Перед ними открылся вход в ущелье, обрамленное высокими голыми скалами.

Это ущелье называется "Долина Ульван".

Через него проходит наиболее удобный путь к созданной игроками деревне-крепости Ульван.

Если пройти через долину и подняться по тропе на скалы, то до деревни можно добраться менее чем за несколько минут...

— Туман?

Кей, недоуменно нахмутив брови, натянул поводья и остановил лошадь.

Туман.

По направлению движения, от входа в ущелье и дальше, все было окутано молочно-белым туманом. Это был густой туман, как будто молоко растворилось в воздухе и дрейфовало, не

давая возможности разглядеть, что находится впереди.

— Это странно...

— Ага. Хорошая погодка.

Отвечает Андрей, глядя в чистое небо на бормотание Кея.

В реалистическом [ДЕМОНДЭЛ] погода воспроизводится естественным образом, а явление «тумана» само по себе не является чем-то необычным.

Однако, поскольку он настолько реалистичен, непонятно, почему в ясный солнечный день внезапно надвигается туман.

— Туман галлюцинаций?

Андрей поворачивается к Кей и называет самую главную галлюциногенную магию в игре.

Но Кей качает головой и отрицает это.

— Нет, я так не думаю. Подумай о нашем сопротивлении магии.

— Выглядит не таким плотным...

— Да, по крайней мере, для игроков. Кроме того, мое шестое чувство не реагирует.

Сказал Кей, внимательно оглядываясь по сторонам.

Шестое Чувство.

Это один из немногих игровых элементов в реалистичном [ДЕМОНДЭЛ].

Для японцев слово «убийственное намерение» может быть знакомым понятием.

Проще говоря, это система, вызывающая мурашки по коже, когда происходит "атака", причиняющая вред. И эти "атаки" обычно включают в себя галлюциногенную магию, не причиняющую реального вреда.

— Никакой реакции на шестое чувство Кея, да? Значит, это не работа мага.

Андрей положил руку на подбородок и застонал.

"Шестое чувство" - недавно созданное, буквальное шестое чувство, сочетающее в себе слух и осязание.

На самом деле, есть немало игроков, которые просто не могут привыкнуть к этой системе и отключают функцию.

Однако Кей считает, что если к ней привыкнуть, то ни одно другое чувство не будет столь же надежным.

Кей, владеющий луком и занимающийся в основном дальними перестрелками, умеет чувствовать смертельные намерения, сохранять спокойствие при атаке и, наоборот, скрывать свои смертельные намерения. Хотя официально это не установлено, игроки называют первое "пассивным чувством", а второе - "чувством скрытности".

В случае Кей "пассивное чувство", в частности, относится к области божественного и способно распознать даже малейшее убийство. Даже если его неожиданно атакуют сзади, он способен заблаговременно отразить большинство атак. Однако из-за того, что он слишком чувствителен к убийствам, он не очень хорош в захватывающих смешанных боях...

Однако, даже если Кей не чувствует никакого "духа убийства" от этого тумана...

— Ну, если там есть духи-контрактники, кроме "фей", и если там есть магия типа галлюцинаций, то это совсем другая история. Если бы это была магия с нулевой угрозой и враждебными намерениями, даже я не смог бы ее обнаружить.

Сказал Кей, вытаскивая стрелу из колчана.

— Ты ничего не чувствуешь, Андрей?□

— Нет, ничего. Знаешь, я не очень силен в пассивных пассивах. Если ты не видишь, то и я не вижу.

Андрей пожал плечами и небрежно вытащил саблю из ножен на спине.

Андрей, известный как "НИНДЗЯ", помимо боя на оружии, владеет приемами отвлечения внимания и внезапных атак, а также является мастером рукопашного боя, освоив как "активное чувство" - намеренное высвобождение мощного духа убийства для запугивания противника, так и "скрытое чувство" - подавление духа убийства.

Боевой стиль Андрея - это сочетание двух противоположных навыков, "активного" и

"скрытного", с добавлением легкой акробатики и извращенных маневров.

Он играет с противником, ломает ритм и доминирует в атмосфере.

Однако из-за такого стиля ведения боя, при котором он берет инициативу на себя, Андрей редко имеет возможность использовать свою "пассивку". Его способность чувствовать убийственное намерение осталась на низком уровне.

Хотя и с оговоркой "для продвинутого игрока", но, по крайней мере, не на том уровне, который можно сравнить с уровнем Кея.

— Но я вижу, что этот туман откровенно подозрителен, по сути дела.

— Аналогично. Что происходит?

По крайней мере, насколько Кей знает, в долине Ульван никогда не было тумана, даже в плохие дни. В том числе и в те дни, когда погода была плохой.

Однако в [ДЕМОНДЭЛ] небольшие обновления, такие как добавление событий, предметов и монстров, иногда происходят без предупреждения.

Этот туман также рассматривался как новое "нечто", которое, вероятно, было добавлено.

— В обход будет наименее рискованно...

— Но если мы не пройдем здесь, то потратим еще тридцать минут, так?

Андрей нарочито нагло говорит.

Единственный способ попасть в деревню отсюда - это обойти скалы и подняться по крутой горной тропе.

— Значит, мы просто окунемся?

— Кей... почему ты такой экстремал?

— Ты ведь любишь приключения, не так ли? К тому же, разве тебе это не интересно?

— Хах. Я потерял почти все свои зелья и больше ничего не боюсь!

Андрей самоуничижительно выпятил грудь, но слегка наклонил голову.

— Но все ли в порядке? В случае чего, этот лук...

— Конечно, я не хочу его потерять, но у меня есть запасной материал. К тому же, если что-то пойдет не так, в следующий раз я сбегу без тебя.

— Сукин сын.

Андрей поднял саблю в устрашающем жесте. Кей улыбнулся и погнал лошадь вперед.

— Ну что, пойдём посмотрим, а, приятель?

— Конечно.

Смеясь, они поскакали прямо в туман.

<http://tl.rulate.ru/book/18463/3449875>